

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-209722

(43)Date of publication of application : 03.08.2001

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

G06F 13/00

H04N 7/16

(21)Application number : 2000-020770

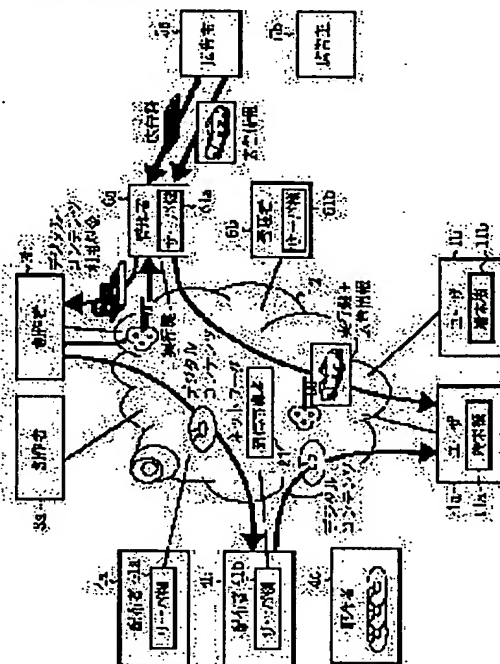
(71)Applicant : MITSUBISHI ELECTRIC CORP

(22)Date of filing : 28.01.2000

(72)Inventor : YAMANAKA HIDEAKI  
MORIYAMA MITSUHIKO  
KIKUCHI KATSUAKI**(54) DIGITAL CONTENTS CHARGING SYSTEM THROUGH NETWORK****(57)Abstract:**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To surely collect the use fees of digital contents.

**SOLUTION:** A creator 3b creates digital contents available by an execution key, and a distributor 4b distributes the digital contents to a user 1a. A manager 6a obtains the execution key from the creator 3b and advertisement information from an advertiser 5a, and receives application for the use of the digital contents from a user 1a, and distributes the execution key and the advertisement information through a network 2 to the user 1a, and collects advertisement fees corresponding the number of times of the use of the digital contents, and pays the use fees of the digital contents corresponding to the number of times of its use.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination]

05.03.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

**BEST AVAILABLE COPY**

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-209722

(P2001-209722A)

(43) 公開日 平成13年8月3日(2001.8.3)

| (51) Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号  | F I           | テマコード*(参考)        |
|---------------------------|-------|---------------|-------------------|
| G 0 6 F 17/60             | Z E C | G 0 6 F 13/00 | 3 5 4 D 5 B 0 4 9 |
|                           |       | H 0 4 N 7/16  | C 5 B 0 8 9       |
| 13/00                     | 3 5 4 | G 0 6 F 15/21 | Z E C Z 5 C 0 6 4 |
| H 0 4 N 7/16              |       |               | 3 3 0             |

審査請求 未請求 請求項の数18 O L (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2000-20770(P2000-20770)

(22) 出願日 平成12年1月28日(2000.1.28)

(71) 出願人 000006013

三菱電機株式会社

東京都千代田区丸の内二丁目2番3号

(72) 発明者 山中 秀昭

東京都千代田区丸の内二丁目2番3号 三菱電機株式会社内

(72) 発明者 森山 光彦

東京都千代田区丸の内二丁目2番3号 三菱電機株式会社内

(74) 代理人 100066474

弁理士 田澤 博昭 (外1名)

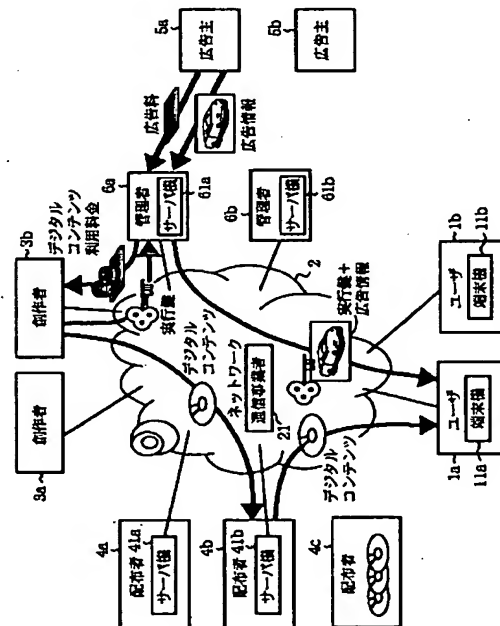
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム

## (57) 【要約】

【課題】 デジタルコンテンツの利用料金を確実に回収する。

【解決手段】 創作者3bが実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを作成し、配布者4bがデジタルコンテンツをユーザ1aに配布する。管理者6aは、創作者3bからの実行鍵と広告主5aからの広告情報を入手し、ユーザ1aからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワーク2を介してユーザ1aに実行鍵と広告情報を配信し、広告主5aからデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、創作者3bに利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 デジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、上記保有者から上記デジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、

上記ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、

上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記広告情報と上記利用申告に対する許可を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたことを特徴とするネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項2】 実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、

上記保有者から上記デジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、

上記ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、

上記保有者から上記実行鍵を入手し、上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記広告情報と上記実行鍵を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたことを特徴とするネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項3】 ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報を上記デジタルコンテンツの表示と同時に表示することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項4】 ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報を上記デジタルコンテンツの表示間に表示することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項5】 配布者がユーザへのデジタルコンテンツの配信回数を保有者に通知し、上記保有者が上記デジタルコンテンツの配信回数に対応した配信料金を上記配布者に支払うことを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項6】 管理者が、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに複数の広告情報と複数回利用可能な実行鍵を配信

することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項7】 ユーザがデジタルコンテンツの利用申告したときに、異常事態のために所定の時間が経過しても管理者からの実行鍵が配信されない場合に、上記ユーザが、過去に配信された広告情報を見ることにより、過去に配信された実行鍵を用いて上記デジタルコンテンツを利用することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

10 【請求項8】 異常事態が解消後に、ユーザが過去に配信された実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用したことを管理者に通知することを特徴とする請求項7記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項9】 管理者が、ユーザから利用申告されたデジタルコンテンツの内容に応じた広告情報を、上記ユーザに配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

20 【請求項10】 管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに、配信する広告情報のジャンルを問い合わせて、上記ユーザが選択したジャンルの広告情報を配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項11】 管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザが過去に利用したデジタルコンテンツの内容に対応した広告情報を配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

30 【請求項12】 ユーザが利用申告したデジタルコンテンツの内容と、管理者が配信した広告情報の内容との一致度に応じて、上記管理者が広告主から広告料を徴収することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項13】 管理者が、ユーザに配信する広告情報の最低回数又は全配信回数に対する配信回数の最低割合を、広告主に保証することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

40 【請求項14】 管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに居住地域を問い合わせて、上記ユーザが回答した上記居住地域に密着した広告情報を配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項15】 管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに、上記ユーザの居住地域に密着した広告情報と全国版の広告情報を配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

50 【請求項16】 管理者が、ユーザからデジタルコンテ

ネットワークの利用申告を受けたときに、ネットワークを管理する通信事業者が通知した上記ユーザの居住地域に密着した広告情報を配信することを特徴とする請求項2記載のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項17】 ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記広告主から上記広告情報を入手し、実行鍵により利用可能な上記広告情報を含んだデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、上記保有者から上記広告情報を含んだデジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、上記保有者から実行鍵を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記実行鍵を配信し、上記広告主により上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数を通知する管理者とを備え、上記保有者が上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記管理者に上記実行鍵の配信回数に対応した配信料金を支払うことを特徴とするネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【請求項18】 実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記保有者から上記デジタルコンテンツと上記実行鍵を入手し、上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して、上記ユーザに、利用申告を受けた上記デジタルコンテンツ、上記実行鍵及び上記広告情報を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者兼配布者とを備えたことを特徴とするネットワークによるデジタルコンテンツ課金システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ネットワークを介して音楽や映像、ゲームソフト等のデジタルコンテンツを配信し、配信したデジタルコンテンツの利用回数に対応して課金するネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】有償のコンピュータプログラムや映像等ソフトウェアの利用回数や利用時間に応じて料金を徴収するものとして、特公平6-95302号公報に開示された「ソフトウェア管理方式」がある。これは、利用されたソフトウェアの識別符号と利用者識別符号と料金を記録しておき、この記録を回収することで、ソフトウェアの権利者が所有するソフトウェアの利用状況を把握し、利用量に応じたソフトウェアの利用料金を回収して

いる。

【0003】しかし、上記公報の「ソフトウェア管理方式」では、広告情報を取り扱うことができない。例えば、雑誌や新聞のような形態、すなわち、発行元が第三者の広告主から広告依頼を受けて雑誌や新聞に掲載し、広告料を徴収して、雑誌や新聞の発行価格を引き下げることができず、ソフトウェアのユーザは、ソフトウェアの提供者から請求される利用料金を全額支払う必要があった。

10 【0004】また、広告情報を取り扱うものとして、特開平9-114755号公報に開示された「情報課金システム」がある。これは、デジタル情報の利用時に広告情報をユーザに提示し、デジタル情報の利用料金の一部を広告料で賄うことで、デジタル情報を利用するユーザから徴収する利用料金の一部を割り引いて、ユーザの負担を軽減することにより、デジタル情報の利用及び流通を一層促進させるものである。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記公報の「情報課金システム」では、情報提供者は、デジタル情報を利用した場合の利用料金を、情報を利用するユーザと広告を提供する広告主の両方から徴収するために、課金システムが複雑になってしまうという課題があった。

【0006】また、直接会って取り引きするのではなく、全国津々浦々にまで散らばり、通信路で接続されただけのユーザから、利用料金を徴収するのは非常に手間がかかるという課題があった。

30 【0007】さらに、ユーザは情報の利用が終了してから情報提供者に利用料金を支払う仕組みであり、ユーザが情報の利用を行っただけで利用料金を支払わないこともあり、情報提供者にとっては、利用料金の回収ができない可能性があるという課題があった。

【0008】この発明は上記のような課題を解決するためになされたもので、課金システムが簡単で、デジタルコンテンツの利用を一層促進させると共に、確実に利用料金を回収できるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムを得ることを目的とする。

【0009】

40 【課題を解決するための手段】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、デジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、上記保有者から上記デジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、上記ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記広告情報と上記利用申告に対する許可を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対

応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたものである。

【0010】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、上記保有者から上記デジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、上記ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記保有者から上記実行鍵を入手し、上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記広告情報と上記実行鍵を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたものである。

【0011】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報を上記デジタルコンテンツの表示と同時に表示するものである。

【0012】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報を上記デジタルコンテンツの表示間に表示するものである。

【0013】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、配布者がユーザへのデジタルコンテンツの配信回数を保有者に通知し、上記保有者が上記デジタルコンテンツの配信回数に対応した配信料金を上記配布者に支払うものである。

【0014】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに複数の広告情報と複数回利用可能な実行鍵を配信するものである。

【0015】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、ユーザがデジタルコンテンツの利用申告したときに、異常事態のために所定の時間が経過しても管理者からの実行鍵が配信されない場合に、上記ユーザが、過去に配信された広告情報を見ることにより、過去に配信された実行鍵を用いて上記デジタルコンテンツを利用するものである。

【0016】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、異常事態が解消後に、ユーザが過去に配信された実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用したことを管理者に通知するものである。

【0017】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザから利用申告されたデジタルコンテンツの内容に応じた広告情

報を上記ユーザに配信するものである。

【0018】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに配信する広告情報のジャンルを問い合わせ、上記ユーザが選択したジャンルの広告情報を配信するものである。

【0019】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザが過去に利用したデジタルコンテンツの内容に対応した広告情報を配信するものである。

【0020】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、ユーザが利用申告したデジタルコンテンツの内容と、管理者が配信した広告情報の内容との一致度に応じて、上記管理者が広告主から広告料を徴収するものである。

【0021】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザに配信する広告情報の最低回数又は全配信回数に対する配信回数の最低割合を、広告主に保証するものである。

【0022】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに居住地域を問い合わせ、上記ユーザが回答した上記居住地域に密着した広告情報を配信するものである。

【0023】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、上記ユーザに上記ユーザの居住地域に密着した広告情報と全国版の広告情報を配信するものである。

【0024】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ネットワークを管理する通信事業者が通知した上記ユーザの居住地域に密着した広告情報を配信するものである。

【0025】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記広告主から上記広告情報を入手し、実行鍵により利用可能な上記広告情報を含んだデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、上記保有者から上記広告情報を含んだデジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、上記保有者から実行鍵を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して上記ユーザに上記実行鍵を配信し、上記広告主に上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数を通知する管理者とを備え、上記保有者が上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を

10

20

30

40

50

徴収し、上記管理者に上記実行鍵の配信回数に対応した配信料金を支払うものである。

【0026】この発明に係るネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムは、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有する上記デジタルコンテンツの保有者と、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、上記保有者から上記デジタルコンテンツと上記実行鍵を入手し、上記広告主から上記広告情報を入手すると共に、上記ユーザからの上記デジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワー

ークを介して、上記ユーザに、利用申告を受けた上記デ

ジタルコンテンツ、上記実行鍵及び上記広告情報を配信し、上記広告主から上記ユーザによる上記デジタルコン

テンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、上記保有者に上記利用回数に対応した上記デジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者兼配布者とを備えたものである。

【0027】

【発明の実施の形態】以下、この発明の実施の一形態を説明する。

実施の形態1. 図1はこの発明の実施の形態1におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を示す図であり、図において、1a、1bはデジタルコンテンツを利用するユーザ、11a、11bはユーザ1a、1bがそれぞれ保有している端末機、2はデジタルコンテンツを転送するネットワーク、21はネットワーク2を管理している通信事業者、3a、3bはデジタルコンテンツを創作した創作者（保有者）、4a、4bは、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを、ネットワーク2を介してユーザ1a、1bに配信する配

布者、4cは実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを郵送で、又は雑誌の付録で、又は街頭での手渡し等で配布する配布者で、41a、41bは、配布者4a、4bがそれぞれ保有しているサーバ機である。

【0028】また、図1において、5a、5bはユーザ1a、1bに提供する広告情報を保有している広告主であり、6a、6bは、創作者3a、3b及び広告主5a、5bと契約し、ユーザ1a、1bからデジタルコンテンツの利用申告を受けて、実行鍵と広告主5a、5bの広告情報を、ネットワーク2を介してユーザ1a、1bに配信すると共に、広告主5a、5bからユーザ1a、1bによるデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、創作者3a、3bに利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者であり、61a、61bは、管理者6a、6bがそれぞれ保有しているサーバ機である。

【0029】図2はユーザ1aが保有している端末機11aの構成を示すブロック図であり、図において、111は配信されたデジタルコンテンツを格納する大容量の蓄積メディア、112は端末機11a全体の処理を制御

するCPU、113はCPU112の実行のためのメモリ、114は、ゲーム用コントローラGac、キーボードK/B、マウスMo、テレビTV等に接続される外部メディア入出力回路、115はデジタルコンテンツに施された暗号を暗号鍵又は実行鍵により復号化する暗号復号化回路、116はネットワークインタフェース、117は端末機11a内のバスで、12aはネットワークインタフェース116と通信路F T T Hを接続するDSU (Digital Service Unit; 加入者線終端装置) である。

【0030】ゲーム用コントローラGac機能を有する端末機11aは、通常のパソコンの周辺機器であるキーボードK/B、マウスMoと、デジタルコンテンツ等を利用するための家庭用のテレビTV等が表示器として接続されている。また、DSU12aには、光ファイバケーブルや同軸ケーブル等の双方向の通信路F T T Hが接続される。なお、ユーザ1aには、通信路F T T Hの他に通常の電話回線の併設を妨げるものではない。

【0031】図3はデジタルコンテンツの不正利用防止方法を示す図であり、図3(a)は暗号化されたデジタル情報形式でデジタルコンテンツを配布するものであり、配布者4aのサーバ機41aが、暗号鍵によりデジタルコンテンツを暗号化して配信し、ユーザ1aの端末機11aが、入手したデジタルコンテンツを復号鍵により復号化して利用する。また、図3(b)は、デジタルコンテンツ、又は端末機11aにガードを設けるようにしたもので、ユーザ1aが実行鍵を入手して、デジタルコンテンツを復号化するものである。この実施の形態では、図3(a)又は図3(b)のいずれの不正利用防止方法を用いても良い。

【0032】次に動作について説明する。図4はこの発明の実施の形態1におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。広告主5aは管理者6aに広告情報を配布し、管理者6aは広告情報をサーバ機61aに格納する。創作者3bは創作したデジタルコンテンツを実行鍵により利用できるようにし、ネットワーク2を介して、デジタルコンテンツを配信する配布者4bのサーバ機41bに配信すると共に、デジタルコンテンツを利用するための実行鍵を管理者6aのサーバ機61aに配信する。配布者4bは、創作者3bから配信されたデジタルコンテンツを、ネットワーク2を介して、ユーザ1aの端末機11aに配信する。

【0033】管理者6aは、配信されたデジタルコンテンツを利用しようとするユーザ1aからの利用申告に基づき、創作者3bから配信された実行鍵に、広告主5aから配布された広告情報を付加して、ネットワーク2を介してユーザ1aの端末機11aに配信する。ユーザ1aは、配布者4bから配信されたデジタルコンテンツを、管理者6aから配信された実行鍵を用いて利用す

10

20

30

40

50

る。このとき、管理者6aから配信された広告情報も自動的に表示される。そして、管理者6aは、ユーザ1aからの利用回数に対応した広告料を広告主5aから徴収し、ユーザ1aからの利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を創作者3bに支払う。

【0034】図5は実施の形態1のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。ステップST11において、管理者6aは創作者3bとデジタルコンテンツの利用料金の代理回収契約を結ぶと、ステップST12において、創作者3bは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツの実行鍵を管理者6aに配信する。ステップST13において、管理者6aは広告主5aと広告情報の配信契約を結ぶと、ステップST14において、広告主5aは管理者6aに広告情報を配布する。

【0035】ステップST15において、配布者4bは創作者3bとデジタルコンテンツの配信契約を結ぶと、ステップST16において、創作者3bは、ネットワーク2を介して実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを配布者4bに配信する。上記ステップST11の利用料金の代理回収契約、ステップST13の広告情報の配信契約、ステップST15のデジタルコンテンツの配信契約の順番は、いずれが先でも良い。また、配布者4bと創作者3bは一致していても良い。このときは、上記ステップST15、ST16が省略される。

【0036】図6は実施の形態1のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるデジタルコンテンツの利用段階の処理の流れを示す図である。ステップST21において、配布者4bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能なゲームソフトウェアのデジタルコンテンツをユーザ1aに配信する。ステップST22において、ユーザ1aは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを利用するための利用申告を管理者6aに送信する。

【0037】ステップST23において、管理者6aは、ネットワーク2を介して、創作者3bからの実行鍵と広告主5aからの広告情報をユーザ1aに配信し、ステップST24において、ユーザ1aは配信された広告情報を見ながら、配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用する。ステップST25～ST28間での処理は、デジタルコンテンツが映画の場合であり、上記ステップST21～ST24までの処理と同様である。

【0038】図7は、上記ステップST24において、配信されたゲームソフトウェアのデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図であり、ゲーム画面と同時に広告表示が行われる。また、図8は、上記ステップST28において、配信された映画のデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図であり、映画の画面間に広告表示が行われる。

【0039】図9は実施の形態1のネットワークによる

デジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。ステップST31において、管理者6aはデジタルコンテンツの利用回数の総和の集計を行い、ステップST32において、管理者6aは広告主5aにデジタルコンテンツの総利用回数を通知し、ステップST33において、広告主5aは管理者6aにデジタルコンテンツの総利用回数に対応した広告料を支払う。ステップST34において、管理者6aは創作者3bに、総利用回数を通知すると共に、総利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う。

【0040】ステップST35において、配布者4bは創作者3bにデジタルコンテンツの配信回数を通知すると、ステップST36において、創作者3bは配布者4bに配信回数に対応したデジタルコンテンツの配信料金を支払う。

【0041】なお、配布者4bと創作者3bとの支払いの契約が、デジタルコンテンツの配信回数ではなく、デジタルコンテンツの配信可能な期間によるものである場合には、上記ステップST35のデジタルコンテンツの配信回数の通知は、必ずしも必要ではなくなる。また、配布者4bが独自の広告主5bを見つけて、デジタルコンテンツの配信に際して、ユーザ1aがデジタルコンテンツを選択する画面等に広告情報を載せて、この広告主5bから支払いを受け、上記ステップST36を省略させても良い。さらに、配布者4bと創作者3bは一致していても良い。このときは、上記ステップST35、ST36が省略される。

【0042】この実施の形態では、配布者4bが、創作者3bから実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを受け取りユーザ1aに配信し、ユーザ1aは管理者6aから実行鍵と広告情報を受け取って、デジタルコンテンツを利用しているが、配布者4bが、創作者3bから実行鍵を使用しなくとも利用可能なデジタルコンテンツを受け取って善意のユーザ1aに配信し、ユーザ1aは、管理者6aから広告情報を受け取ることを条件に、デジタルコンテンツを利用できるようにしても良い。

【0043】この実施の形態では、創作者3a、3bは、デジタルコンテンツを創作する者としたが、創作者3a、3bの代わりに保有者でもかまわない。ここでいう保有者とは、第三者にデジタルコンテンツを使用させる権利を創作者3a、3bから譲渡又は委託された者であり、具体的には、デジタルコンテンツの創作者3a、3bの代理人、又はソフトウェアのように使用権利の配布の許可を受けた者、又は映画や音楽のように再生する権利を配布する許可を得た者、又はデジタルコンテンツそのものの配布の許可を受けた者をいう。また、保有者から委託を受けた別の保有者もあり得る。

【0044】以上のように、この実施の形態1によれば、ユーザ1aにとっては、配信された広告情報を見ることにより、所望のデジタルコンテンツを無料で利用す

10

20

30

40

50



ることができるという効果が得られる。

【0045】また、この実施の形態1によれば、ユーザ1aがデジタルコンテンツを無料で利用することができるので、創作者3bにとっては、創作したデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができ、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができるという効果が得られる。

【0046】さらに、この実施の形態1によれば、創作者3bが配信したデジタルコンテンツがコピーされても、そのコピーを利用するには、管理者6aに申告する必要があり、創作者3bにとっては、コピーされたデジタルコンテンツからもその利用料金を確実に徴収することができるという効果が得られる。

【0047】さらに、この実施の形態1によれば、管理者6aにとっては、ユーザ1aからのデジタルコンテンツの利用申告によりその利用を許可するので、デジタルコンテンツの利用回数を確実に把握することができるという効果が得られる。

【0048】さらに、この実施の形態1によれば、管理者6aにとっては、ユーザ1aから利用料金を徴収する必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を大幅に削減することができるという効果が得られる。

【0049】さらに、この実施の形態1によれば、広告主5aは、広告料を管理者6aに支払うことにより、広告情報を効率的にユーザ1aに提示することができるという効果が得られる。

【0050】実施の形態2。この実施の形態2におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、創作者3bが配布者4bに配信するデジタルコンテンツに、広告情報がすでに含まれているものである。

【0051】次に動作について説明する。図10はこの発明の実施の形態2におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。広告主5aは創作者3bに広告情報を配布する。創作者3bは創作したデジタルコンテンツを実行鍵により利用できるようにし、ネットワーク2を介して、広告主5aからの広告情報を含んだデジタルコンテンツを配布者4bのサーバ機41bに配信すると共に、デジタルコンテンツを利用するための実行鍵を管理者6aのサーバ機61aに配信する。配布者4bは、創作者3bから配信された広告情報を含んだデジタルコンテンツを、ネットワーク2を介してユーザ1aの端末機11aに配信する。

【0052】管理者6aは、配信されたデジタルコンテンツを利用しようとするユーザ1aからの利用申告に基づき、創作者3bから配信された実行鍵を、ネットワーク2を介してユーザ1aの端末機11aに配信する。ユーザ1aは、配布者4bから配信された広告情報を含ん

だデジタルコンテンツを、管理者6aから配信された実行鍵を用いて利用する。そして、管理者6aがユーザ1aの利用回数を広告主5aに通知すると、広告主5aは利用回数に対応した広告料を創作者3bに支払う。そして、創作者3bは、利用回数に対応した実行鍵配信料金を管理者6aに支払う。

【0053】図11は実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。ステップST41において、管理者6aは創作者3bとデジタルコンテンツの利用料金の代理回収契約を結ぶと、ステップST42において、創作者3bは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツの実行鍵を管理者6aに配信する。ステップST43において、創作者3bは広告主5aと広告情報の配信契約を結ぶと、ステップST44において、広告主5aは創作者3bに広告情報を配布する。

【0054】ステップS45において、配布者4bは創作者3bとデジタルコンテンツの配信契約を結ぶと、ステップS46において、創作者3bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能な広告情報を含んだデジタルコンテンツを配布者4bに配信する。上記ステップST41の利用料金の代理回収契約、ステップST43の広告情報配信契約、ステップST45のデジタルコンテンツ配信契約の順番は、いずれが先でも良い。

【0055】図12は実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるデジタルコンテンツの利用段階の処理の流れを示す図である。ステップST51において、配布者4bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能な広告情報を含んだゲームソフトウェアのデジタルコンテンツをユーザ1aに配信する。ステップST52において、ユーザ1aは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを利用するための利用申告を管理者6aに送信する。

【0056】ステップST53において、管理者6aは、ネットワーク2を介して、創作者3bからの実行鍵をユーザ1aに配信し、ステップST54において、ユーザ1aは配信された広告情報を見ながら、配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用する。また、ステップST55～ST58間での処理は、デジタルコンテンツが映画の場合であり、上記ステップST51～ST54までの処理と同様である。

【0057】上記ステップST54において、配信されたゲームソフトウェアのデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法は図7と同様であり、ゲーム画面と同時に広告表示が行われる。また上記ステップST58において、配信された映画のデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法は図8と同様であり、映画の画面間に広告表示が行われる。

【0058】図13は実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の

処理の流れを示す図である。ステップST61において、管理者6aはデジタルコンテンツの利用回数の総和の集計を行い、ステップST62において、管理者6aは広告主5aにデジタルコンテンツの総利用回数を知ると、ステップST63において、広告主5aは創作者3bにデジタルコンテンツの総利用回数に対応した広告料を支払う。ステップST64において、管理者6aは創作者3bに総利用回数を知ると、ステップST65において、創作者3bは総利用回数に対応した実行鍵配信料金を管理者6aに支払う。

【0059】ステップST66において、配布者4bは創作者3bにデジタルコンテンツの配信回数を知ると、ステップST67において、創作者3bは配布者4bに配信回数に対応したデジタルコンテンツの配信料金を支払う。

【0060】なお、配布者4bと創作者3bとの支払いの契約が、デジタルコンテンツの配信回数ではなく、デジタルコンテンツの配信可能な期間によるものである場合には、上記ステップST66のデジタルコンテンツの配信回数の通知は、必ずしも必要ではなくなる。また、配布者4bが独自の広告主5bを見つけて、デジタルコンテンツの配信に際して、ユーザ1aがデジタルコンテンツを選択する画面等に広告情報を載せて、この広告主5bから支払いを受け、上記ステップST67を省略させても良い。さらに、配布者4bと創作者3bは一致していても良い。このときは、上記ステップST66、ST67が省略される。

【0061】以上のように、この実施の形態2によれば、ユーザ1aにとっては、配信された広告情報を見ることにより、所望のデジタルコンテンツを無料で利用することができるという効果が得られる。

【0062】また、この実施の形態2によれば、ユーザ1aにとっては、デジタルコンテンツの利用のたびに広告情報をダウンロードする必要がなく、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果が得られる。

【0063】さらに、この実施の形態2によれば、ユーザ1aがデジタルコンテンツを無料で利用することができるので、創作者3bにとっては、創作したデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができ、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができるという効果が得られる。

【0064】さらに、この実施の形態2によれば、創作者3bが配信したデジタルコンテンツがコピーされても、そのコピーを利用するには管理者6aに申告する必要がある、創作者3bにとっては、コピーされたデジタルコンテンツからもその利用料金を確実に徴収することができるという効果が得られる。

【0065】さらに、この実施の形態2によれば、管理者6aにとっては、ユーザ1aからのデジタルコンテンツの利用申告によりその利用を許可するので、デジタル

コンテンツの利用回数を確実に把握することができるという効果が得られる。

【0066】さらに、この実施の形態2によれば、創作者3bにとっては、ユーザ1aから利用料金を徴収する必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を大幅に削減することができるという効果が得られる。

【0067】さらに、この実施の形態2によれば、広告主5aにとっては、広告料を創作者3bに支払うことにより、広告情報を効率的にユーザ1aに提示することができるという効果が得られる。

【0068】実施の形態3. この実施の形態3におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、管理者6aがユーザ1aからのデジタルコンテンツの利用申告のたびに実行鍵と広告情報を配信するのではなく、数回分まとめて実行鍵と広告情報を配信するものである。

【0069】次に動作について説明する。図14はこの発明の実施の形態3におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。広告主5a、5bは管理者6aにそれぞれの広告情報を配布し、管理者6aはサーバ機61aにそれぞれの広告情報を格納する。創作者3bは創作したデジタルコンテンツを実行鍵により利用できるようにし、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを配布者4bのサーバ機41bに配信すると共に、デジタルコンテンツを利用するための実行鍵を管理者6aのサーバ機61aに配信する。配布者4bは、創作者3bから配信されたデジタルコンテンツを、ネットワーク2を介してユーザ1aの端末機11aに配信する。

【0070】管理者6aは、配信されたデジタルコンテンツを利用しようとするユーザ1aからの利用申告に基づき、創作者3bから配信された実行鍵に、広告主5aと広告主5bから配布された広告情報を付加して、デジタルコンテンツの2回分の利用を可能にして、ネットワーク2を介してユーザ1aの端末機11aに配信する。ユーザ1aは、配布者4bから配信されたデジタルコンテンツを、管理者6aから配信された実行鍵を用いて利用する。このとき、管理者6aから配信された広告主5aからの広告情報も自動的に表示される。

【0071】また、ユーザ1aが、再度、デジタルコンテンツを利用するときには、管理者6aから配信された広告主5bからの広告情報を見ることにより、利用が可能になる。そして、管理者6aは、ユーザ1aからの利用回数に対応した広告料を広告主5aと広告主5bから徴収して、ユーザ1aからの利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を創作者3bに支払う。

【0072】図14の例では、管理者6aが広告主5a、5bからそれぞれ広告情報の配布を受け、ユーザ1aに2回分のデジタルコンテンツの利用を許可している

が、広告主5 a又は広告主5 bからの同一の広告情報により、複数回のデジタルコンテンツの利用を許可しても良い。

【0073】図15は実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。ステップST71において、管理者6 aは創作者3 bとデジタルコンテンツの利用料金の代理回収契約を結ぶと、ステップST72において、創作者3 bは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを複数回利用可能な実行鍵を管理者6 aに配信する。ステップST73において、管理者6 aは広告主5 a、5 bと広告情報の配信契約を結ぶと、ステップST74において、広告主5 a、5 bは管理者6 aにそれぞれの広告情報を配布する。

【0074】ステップST75において、配布者4 bは、創作者3 bとデジタルコンテンツの配信契約を結ぶと、ステップST76において、創作者3 bは、ネットワーク2を介して実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを配布者4 bに配信する。上記ステップST71の利用料金の代理回収契約、ステップST73の広告情報の配信契約、ステップST75のデジタルコンテンツの配信契約の順番は、いずれが先でも良い。

【0075】図16は実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるデジタルコンテンツの利用段階の処理の流れを示す図である。ステップST81において、配布者4 bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能なゲームソフトウェアのデジタルコンテンツをユーザ1 aに配信する。ステップST82において、ユーザ1 aは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを複数回利用するための利用申告を管理者6 aに送信する。

【0076】ステップST83において、管理者6 aは、ネットワーク2を介して、創作者3 bからの複数回利用可能な実行鍵と、広告主5 a、5 bからの複数の広告情報をユーザ1 aに配信し、ステップST84において、ユーザ1 aは配信された広告主5 aからの広告情報を見ながら、配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用する。また、ステップST85において、配信された広告主5 bからの広告情報を見ながら、配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを再度利用する。

【0077】上記ステップST84、ST85において、配信されたゲームソフトウェアのデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法は図7と同様であり、ゲーム画面と同時に広告表示が行われる。

【0078】図17は実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。ステップST91において、管理者6 aはデジタルコンテンツの利用回数の総和の集計を行い、ステップST92において、管理者6 aは広告主5 a、5 bにデジタルコンテンツの総利用回数

を通知し、ステップST93において、広告主5 a、5 bは管理者6 aに、それぞれデジタルコンテンツの総利用回数に対応した広告料を支払う。ステップST94において、管理者6 aは創作者3 bに総利用回数を通知すると共に、総利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を創作者3 bに支払う。

【0079】ステップST95において、配布者4 bは創作者3 bにデジタルコンテンツの配信回数を通知すると、ステップST96において、創作者3 bは配布者4 bに配信回数に対応したデジタルコンテンツの配信料金を支払う。

【0080】なお、配布者4 bと創作者3 bとの支払いの契約が、デジタルコンテンツの配信回数ではなく、デジタルコンテンツの配信可能な期間によるものである場合には、上記ステップST95のデジタルコンテンツの配信回数の通知は、必ずしも必要ではなくなる。また、配布者4 bが独自の広告主を見つけて、デジタルコンテンツの配信に際して、ユーザ1 aがデジタルコンテンツを選択する画面等に広告情報を載せて、この広告主から支払いを受け、上記ステップST96を省略させても良い。さらに、配布者4 bと創作者3 bは一致していても良い。このときは、上記ステップST95、ST96が省略される。

【0081】以上のように、この実施の形態3によれば、ユーザ1 aにとっては、配信された広告情報を見ることにより、所望のデジタルコンテンツを無料で利用することができるという効果が得られる。

【0082】また、この実施の形態3によれば、ユーザ1 aにとっては、デジタルコンテンツの利用のたびに利用申告をする必要がなく、利用申告の手間を削減できると共に、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果が得られる。

【0083】さらに、この実施の形態3によれば、ユーザ1 aがデジタルコンテンツを無料で利用することができるので、創作者3 bにとっては、創作したデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができ、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができるという効果が得られる。

【0084】さらに、この実施の形態3によれば、創作者3 bが配信したデジタルコンテンツがコピーされても、そのコピーを利用するには管理者6 aに申告する必要がある、創作者3 bは、コピーされたデジタルコンテンツからもその利用料金を確実に徴収することができるという効果が得られる。

【0085】さらに、この実施の形態3によれば、管理者6 aにとっては、ユーザ1 aからのデジタルコンテンツの利用申告によりその利用を許可するので、デジタルコンテンツの利用回数を確実に把握することができるという効果が得られる。

【0086】さらに、この実施の形態3によれば、管理

10

20

30

40

50

者6aにとっては、ユーザ1aから利用料金を徴収する必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を大幅に削減することができるという効果が得られる。

【0087】さらに、この実施の形態3によれば、広告主5a、5bにとっては、広告料を管理者6aに支払うことにより、広告情報を効率的にユーザ1aに提示することができるという効果が得られる。

【0088】実施の形態4、この実施の形態4におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、ネットワーク2が導通していない場合や管理者6aサーバ機61aがダウンしていた場合等、ユーザ1aからの利用申告に対して、実行鍵を配信してもらえない場合に、ユーザ1aが過去に配信された広告情報を表示することにより、デジタルコンテンツを利用するものである。

【0089】次に動作について説明する。図18は実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。ステップST101において、管理者6aは創作者3bとデジタルコンテンツの利用料金の代理回収契約を結ぶ。この契約には、異常時には、過去に利用したデジタルコンテンツを、オフラインで利用できる条件が含まれている。ステップST102において、創作者3bは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを異常時にはオフラインで利用できる実行鍵を管理者6aに配信する。ステップST103において、管理者6aは広告主5aと広告情報の配信契約を結ぶと、ステップST104において、広告主5aは管理者6aに広告情報を配布する。

【0090】ステップST105において、配布者4bは創作者3bとデジタルコンテンツの配信契約を結ぶと、ステップST106において、創作者3bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを配布者4bに配信する。上記ステップST101の利用料金の代理回収契約、ステップST103の広告情報の配信契約、ステップST105のデジタルコンテンツの配信契約の順番は、いずれが先でも良い。

【0091】図19は実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるデジタルコンテンツの利用段階の処理の流れを示す図である。ステップST111において、配布者4bは、ネットワーク2を介して、実行鍵により利用可能なゲームソフトウェアのデジタルコンテンツをユーザ1aに配信する。ステップST112において、ユーザ1aは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを利用するための利用申告を管理者6aに送信する。

【0092】ステップST113において、管理者6aは、ネットワーク2を介して、創作者3bからの異常時にはオフラインで利用できる実行鍵と、広告主5aから

の広告情報をユーザ1aに配信し、ステップST114において、ユーザ1aは配信された広告主5aからの広告情報を見ながら、配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用する。

【0093】また、ステップST115において、ユーザ1aは、ネットワーク2を介してデジタルコンテンツを、再度利用するための利用申告を管理者6aに送信する。しかし、ネットワーク2が導通していない場合や管理者6aのサーバ機61aがダウンしていた場合等により、所定の時間が経過しても管理者6aとの接続ができない場合は、ステップST116において、ユーザ1aの端末機11aが異常を検知する。そして、ステップST117において、ユーザ1aは、上記ステップST113で配信された広告情報を見ながら、上記ステップST113で配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを再度利用する。

【0094】図20は実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。ステップST121において、管理者6aはデジタルコンテンツの利用回数の総和の集計を行い、ステップST122において、管理者6aは広告主5aにデジタルコンテンツの総利用回数を通知し、ステップST123において、広告主5aは管理者6aに、デジタルコンテンツの総利用回数に対応した広告料を支払う。ステップST124において、管理者6aは創作者3bに、総利用回数を通知すると共に、総利用回数に対応したデジタルコンテンツ利用料金を支払う。

【0095】ステップST125において、配布者4bは創作者3bにデジタルコンテンツの配信回数を通知すると、ステップST126において、創作者3bは配布者4bに配信回数に対応したデジタルコンテンツの配信料金を支払う。

【0096】以上のように、この実施の形態4によれば、ユーザ1aにとっては、配信された広告情報を見ることにより、所望のデジタルコンテンツを無料で利用することができるという効果が得られる。

【0097】また、この実施の形態4によれば、ユーザ1aにとっては、デジタルコンテンツの利用申告をしても、管理者6aと接続されない場合に、過去に配信された広告情報を見ながら、過去に配信された実行鍵により、デジタルコンテンツを利用できるので、利用申告の手間を削減できると共に、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果が得られる。

【0098】さらに、この実施の形態4によれば、ユーザ1aがデジタルコンテンツを無料で利用することができるので、創作者3bにとっては、創作したデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができ、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができるという効果が得られる。

10

20

30

40

50

【0099】さらに、この実施の形態4によれば、創作  
者3bが配信したデジタルコンテンツがコピーされて  
も、そのコピーを利用するには管理者6aに申告する必  
要があり、創作3bにとっては、コピーされたデジタ  
ルコンテンツからもその利用料金を徴収することができ  
るという効果が得られる。

【0100】さらに、この実施の形態4によれば、管理  
者6aにとっては、ユーザ1aからのデジタルコンテン  
ツの利用申告によりその利用を許可するので、デジタ  
ルコンテンツの利用回数を確実に把握することができると  
いう効果が得られる。

【0101】さらに、この実施の形態4によれば、管理  
者6aにとっては、ユーザ1aから利用料金を徴収する  
必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を  
大幅に削減することができるという効果が得られる。

【0102】さらに、この実施の形態4によれば、広告  
主5aにとっては、広告料を管理者6aに支払うことに  
より、広告情報を効率的にユーザ1aに提示することが  
できるという効果が得られる。

【0103】実施の形態5. この実施の形態5における  
ネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの  
構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。  
この実施の形態は、実施の形態4で所定の時間が経過し  
ても管理者6aとの接続ができず、ユーザ1aの端末機  
11aが異常を検知し、過去に配信された実行鍵により  
デジタルコンテンツを再度利用した場合に、ユーザ1a  
が、後で再度利用したことを管理者6aに通知するもの  
である。

【0104】次に動作について説明する。この実施の形  
態5のネットワークによるデジタルコンテンツ課金シス  
テムにおける準備段階の処理の流れは、実施の形態4の  
図18と同等である。図21は実施の形態5のネットワ  
ークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるデ  
ジタルコンテンツの利用段階の処理の流れを示す図であ  
る。ステップST111からST117までは、実施の  
形態4の図19と同等である。

【0105】図21のステップST118において、ユー  
ザ1aは、ステップST117で過去に配信された広告  
情報を見ながら、過去に配信された実行鍵によりデジ  
タルコンテンツをオフラインにて再度利用したことを、  
管理者6aに通知する。ネットワークによるデジタルコ  
ンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れ  
は、実施の形態4の図20と同等であるが、ステップS  
T121におけるデジタルコンテンツの利用回数の総和  
の集計の際に、上記ステップST118で通知された利  
用回数も含むように集計される。

【0106】以上のように、この実施の形態5によれ  
ば、実施の形態4の実現される効果の他に、管理者6a  
にとっては、オフラインで利用された利用回数も正確に  
把握することができるという効果が得られる。

【0107】実施の形態6. この実施の形態6における  
ネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの  
構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。

【0108】次に動作について説明する。図22は実施  
の形態6のネットワークによるデジタルコンテンツ課金  
システムにおける決済段階の広告料の決定処理を示す図  
である。図22の処理は、管理者6aが保有しているサ  
ーバ機61aが行う処理である。ステップST131に  
おいて、運用開始後1カ月経過したかを確認し、経過し  
ない場合は、ステップST132において、ユーザ1a  
からの利用申告があるかをチェックし、利用申告があ  
った場合には、ステップST133において、広告情報毎  
の利用回数に1を加算し、ステップST131に戻っ  
て、1カ月経過した場合には、ステップST134にお  
いて、集計して求めた総利用回数を広告主5aに通知し  
て広告料を請求する。

【0109】以上のように、この実施の形態6によれ  
ば、広告主5aにとっては、利用回数に対応して広告料  
を徴収されることにより、利用されない広告情報に対し  
て広告料を徴収されることがなく、安心して広告情報の  
配信を依頼することができるという効果が得られる。

【0110】実施の形態7. この実施の形態7における  
ネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの  
構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。  
この実施の形態は、ユーザ1aから利用申告されたデジ  
タルコンテンツの内容に応じて、管理者6aが配信する  
広告情報を変更するものである。

【0111】図23は管理者6aが保有しているサーバ  
機61aの構成を示すブロック図であり、611はDS  
U62aと接続されるネットワークインタフェース、6  
12は、キーボードK/B、マウスMo、テレビTV等  
に接続される外部メディア入出力回路、613はサーバ  
機61aの全体の処理を制御するCPU、614はCP  
U613の実行のためのメモリ、615はデジタルコン  
テンツに対する実行鍵を登録しているコンテンツ情報実  
行鍵データベース、616は広告情報を蓄積している広  
告情報蓄積メディア、617は広告情報のキーワードを  
登録している広告情報キーワードデータベース、618  
はデジタルコンテンツのキーワードを登録しているコン  
テンツ情報キーワードデータベースである。

【0112】次に動作について説明する。図24は実施  
の形態7のネットワークによるデジタルコンテンツ課金  
システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を  
示す図である。ステップST141において、ユーザ1  
aがサーバ機61aのCPU613に、タイトルナンバ  
が「100254」、題名が「100を切るには」とい  
う1時間のデジタルコンテンツの利用申告を行う。ステ  
ップST142において、CPU613はコンテンツ情  
報実行鍵データベース615に、タイトルナンバ「10  
0254」の実行鍵を要求すると、ステップST143

において、コンテンツ情報実行鍵データベース615は、CPU613にタイトルナンバ「100254」の実行鍵を発行する。

【0113】ステップST144において、CPU613はコンテンツ情報キーワードデータベース618に、タイトルナンバ「100254」のキーワードを問い合わせると、ステップST145において、コンテンツ情報キーワードデータベース618は、タイトルナンバ「100254」のキーワードである「ゴルフ」、「スライス防止」、「バンカ脱出」を抽出し、CPU613

10 に通知する。  
【0114】ステップST146において、CPU613は広告情報キーワードデータベース617に、キーワードが「ゴルフ」、「スライス防止」、「バンカ脱出」である広告情報を問い合わせると、ステップST147において、広告情報キーワードデータベース617は、キーワードが「ゴルフ」、「スライス防止」、「バンカ脱出」である広告情報の広告番号「35-345」を抽出し、CPU613に通知する。

【0115】ステップST148において、CPU613は広告情報蓄積メディア616に、広告番号「35-345」の広告情報を要求すると、ステップST149において、広告情報蓄積メディア616は、広告番号「35-345」の広告情報である「初心者用ゴルフクラブ」を抽出して、CPU613に通知する。ステップST150において、CPU613は、「初心者用ゴルフクラブ」の広告情報とステップST143で入手した実行鍵をユーザ1aに配信する。ステップST151において、ユーザ1aは、配信された「初心者用ゴルフクラブ」の広告情報を見ながら、実行鍵を用いてデジタル

30 コンテンツを利用する。  
【0116】以上のように、この実施の形態7によれば、ユーザ1aが利用申告したデジタルコンテンツから、ユーザ1aの趣味や嗜好を把握することにより、ユーザ1aにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主5aにとっては、ユーザ1aが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果が得られる。

【0117】実施の形態8。この実施の形態8におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、ユーザ1aが配信してほしい広告情報のジャンルを指定するものである。

【0118】次に動作について説明する。図25は実施の形態8のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。ステップST161において、配布者4bはユーザ1aにゲームソフトウェアのデジタルコンテンツを配信する。ステップST162において、ユーザ1aは管理者6aに配信されたデジタルコンテンツの利

用申告を行うと、ステップST163において、管理者6aはユーザ1aに、配信する広告情報のジャンルを問い合わせる。

【0119】図26はユーザ1aが広告情報のジャンルを決定するときの表示画面を示す図であり、ステップST164において、ユーザ1aは、図26の表示画面の中から配信してほしい広告情報のジャンルである「旅行代理店」を選択し、ステップST165において、ユーザ1aは管理者6aに、問い合わせを受けた広告情報のジャンルの回答として「旅行代理店」を通知する。ステップST166において、管理者6aはユーザ1aに、通知された「旅行代理店」に関する広告情報とステップST162で利用申告されたデジタルコンテンツの実行鍵を配信する。ステップST167において、ユーザ1aは、配信された「旅行代理店」の広告情報を見ながら、実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用する。

【0120】この実施の形態では、ユーザ1aが広告情報のジャンルを選択しているが、ユーザ1aが配信してほしい広告情報のキーワードを指定するようにしても良い。

【0121】以上のように、この実施の形態8によれば、ユーザ1aが配信してほしい広告情報のジャンルを選択したり、キーワードを指定することにより、ユーザ1aにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主5aにとっては、ユーザ1aが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果が得られる。

【0122】実施の形態9。この実施の形態7におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、ユーザ1aが過去に利用したデジタルコンテンツや選択した広告情報のジャンルを、管理者6aが記憶しておき、ユーザ1aの好みに合わせた広告情報を配信するものである。

【0123】図27は管理者6aが保有しているサーバ機61aの構成を示すブロック図であり、620はユーザ1aが過去に利用したデジタルコンテンツのキーワードを登録しているユーザデータベースであり、その他の構成は、実施の形態7の図23に示す構成と同等である。

【0124】次に動作について説明する。図28は実施の形態9のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。ステップST171において、ユーザ1aがサーバ機61aのCPU613に、ユーザIDを使用して、タイトルナンバが「100366」、題名が「カーピング」という1時間のデジタルコンテンツの利用申告を行う。ステップST172において、CPU613はコンテンツ情報実行鍵データベース615に、タイトルナンバ「100366」の実行鍵を要求すると、



ステップST173において、コンテンツ情報実行鍵データベース615は、CPU613にタイトルナンバ「100366」の実行鍵を発行する。

【0125】ステップST174において、CPU613はコンテンツ情報キーワードデータベース618に、タイトルナンバ「100366」のキーワードを問い合わせると、ステップST175において、コンテンツ情報キーワードデータベース618は、タイトルナンバ「100366」のキーワードである「スキー」、「ズレ防止」、「回転半径」を抽出し、CPU613に通知する。

【0126】ステップST176において、CPU613はユーザデータベース620に、ユーザIDを通知すると共に、今回のキーワードである「スキー」、「ズレ防止」、「回転半径」をユーザIDに対応させて登録すると、ステップST177において、ユーザデータベース620は、過去に登録されているユーザIDに対応するキーワードである「切れる小回り」、「クラストバーン」、「急斜面不整地」を抽出し、CPU613に通知する。

【0127】ステップST178において、CPU613は、広告情報キーワードデータベース617に、キーワードが「スキー」、「ズレ防止」、「回転半径」、「切れる小回り」、「クラストバーン」、「急斜面不整地」である広告情報を問い合わせると、ステップST179において、広告情報キーワードデータベース617は、キーワードが「スキー」、「ズレ防止」、「回転半径」、「切れる小回り」、「クラストバーン」、「急斜面不整地」である広告情報の広告番号「12-567」を抽出し、CPU613に通知する。

【0128】ステップST180において、CPU613は広告情報蓄積メディア616に、広告番号「12-567」の広告情報を要求すると、ステップST181において、広告情報蓄積メディア616は、広告番号「12-567」の広告情報である「競技者向けスキー板」を抽出し、CPU613に通知する。ステップST182において、CPU613は、「競技者向けスキー板」の広告情報とステップST173で入手した実行鍵をユーザ1aに配信する。ステップST183において、ユーザ1aは、「競技者向けスキー板」の広告情報を見ながら、「カービング」のデジタルコンテンツを利用する。

【0129】このユーザ1aが利用申告したデジタルコンテンツの「カービング」技術は、スキーの初級者から上級者までの広い範囲での技術テーマであるため、1回だけのキーワードでは、ユーザ1aが初級者なのか上級者なのか不明であるが、過去の履歴を参照することにより、このユーザ1aが上級者であることが判明し、上級者が興味を持ち、購買しそうな商品である「競技者向けスキー板」の広告情報を配信している。

【0130】ユーザデータベース620には、ユーザ1aが過去に利用したデジタルコンテンツそのものを登録する方法もあるが、この実施の形態のように、ユーザ1aのプライバシー保護のため、キーワードのみを登録するのが望ましい。

【0131】以上のように、この実施の形態9によれば、ユーザ1aが利用申告したデジタルコンテンツからユーザ1aの趣味や嗜好を、過去の履歴も参照することにより正確に把握することができ、ユーザ1aにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主5aにとっては、ユーザ1aが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果が得られる。

【0132】実施の形態10、この実施の形態10におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。

【0133】次に動作について説明する。図29は実施の形態10のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の広告料の決定処理を示す図である。図29の処理は、管理者6aが保有しているサーバ機61aが行う処理である。ステップST191において、運用開始後1カ月経過したかを確認し、経過しない場合は、ステップST192において、ユーザ1aからの利用申告があるかをチェックして、利用申告があった場合には、ステップST193において、利用申告されたデジタルコンテンツのキーワードを抽出し、ステップST194において、配信した広告情報のキーワードを抽出する。

【0134】ステップST195において、ステップST193で抽出したデジタルコンテンツのキーワードと、ステップST194で抽出した広告情報のキーワードを比較し、両キーワードの一致度を算出する。一致度を算出する方法としては、例えば、複数のキーワードがある場合、利用申告したデジタルコンテンツの複数のキーワードと、広告情報の複数のキーワードの一致した個数を点数にする。ステップST196において、算出した一致度を広告情報毎に加算する。

【0135】ステップST191に戻って、1カ月経過した場合には、ステップST197において、集計して求めた総利用回数に、ステップST196で求めた一致度を広告主5a、5bに通知し、総利用回数に一致度を加味して広告料を請求する。

【0136】以上のように、この実施の形態10によれば、ユーザ1aに興味のある広告を配信した場合に、管理者6aは広告主5aから高い広告料を徴収できると共に、広告主5aは、利用回数と一致度に対応して広告料を徴収されることにより、利用されない広告情報に対して広告料を徴収されることがなく、また、一致度の低い広告情報に対して高額な広告料を徴収されることがな

く、費用対効果に応じた広告情報の配信を依頼することができるという効果が得られる。

【0137】実施の形態11. この実施の形態11におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。図30は実施の形態11の管理者と広告主の契約形態を説明する図である。ユーザ1aが興味を示さない分野の広告情報は、配信されない可能性があるが、この実施の形態は、配信される最低回数又は最低割合を保証するものである。

【0138】次に動作について説明する。広告主5aは、販売促進活動を強力に推進しているために、広告の効果を期待できる契約、すなわち、最低配信保証型の契約を管理者6aと結んでいる。この最低配信保証型の契約は、ある一定期間の間に、配信される最低回数又は全広告情報配信回数における最低割合を保証するものである。一方、広告主5bは管理者6aと通常の契約を結んでいる。

【0139】管理者6aは、最低配信保証型の契約に基づき、広告主5aの広告情報に対しては、最低回数又は最低割合の配信を行い高い広告料を徴収する。一方、広告主5bの広告情報に対しては、どれだけ配信するかという保証をしないが、安い広告料しか徴収しない。

【0140】以上のように、この実施の形態11によれば、広告主5aにとっては、販売促進のための一定の宣伝効果を期待できるため、安心して広告情報の配信を依頼できるという効果が得られる。

【0141】実施の形態12. この実施の形態12におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は地域密着型の広告情報を配信するものである。

【0142】次に動作について説明する。図31は実施の形態12のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。ステップST201において、配布者4bはユーザ1aにゲームソフトウェアのデジタルコンテンツを配信する。ステップST202において、ユーザ1aは管理者6aに配信されたデジタルコンテンツの利用申告を行うと、ステップST203において、管理者6aはユーザ1aに、居住している居住地域を問い合わせる。

【0143】ステップST204において、ユーザ1aは、居住地域である「神奈川県鎌倉市大船」を選択し、ステップST205において、ユーザ1aは管理者6aに、問い合わせを受けた居住地域の回答として「神奈川県鎌倉市大船」を通知する。ステップST206において、管理者6aはユーザ1aに、通知された「神奈川県鎌倉市大船」の地域密着型の広告情報である当地域に新しく開業する給油所の広告情報と、ステップST202

で利用申告されたデジタルコンテンツの実行鍵を配信する。ステップST207において、ユーザ1aは、配信された地域密着型の広告情報を見ながら、実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用する。

【0144】この実施の形態では、ユーザ1aが居住地域を選択しているが、ユーザ1aがユーザIDを指定することにより、管理者6aのサーバ機61aに登録されているデータベースから居住地域を抽出するようにしても良い。

10 【0145】以上のように、この実施の形態12によれば、地域密着型の広告主5aにとっては、居住地域のユーザ1aに限定して広告情報を配信することができ、効率的、効果的に宣伝を行うことができるという効果が得られる。

20 【0146】実施の形態13. この実施の形態13におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、広告情報として、全国版の広告情報と地域密着型である地域版の広告情報を配信するものである。

【0147】図32は、実施の形態13における配信された映画のデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図であり、実行鍵の配信のときに、専門性の高い全国版の広告情報と、地域密着型の地域版の広告情報が配信されて、デジタルコンテンツである2時間の映画の画面と同時に、30分毎に全国版の広告表示と地域版の広告表示が入れ替わる。

30 【0148】以上のように、この実施の形態13によれば、ユーザ1aにとっては、専門性の高い全国版の広告情報と、地域密着型の地域版の広告情報が配信されるので、満足度が高まるという効果が得られる。

【0149】実施の形態14. 図33はこの発明の実施の形態14におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を示す図であり、図において、7はユーザ1aと接続されるアクセス系ネットワークで、71はアクセス系ネットワーク7を管理する地域電話会社等の通信事業者で、その他の構成は、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。

40 【0150】次に動作について説明する。ユーザ1aが、通信事業者71が管理しているアクセス系ネットワーク7と、通信事業者21が管理しているネットワーク2を介して、管理者6aにデジタルコンテンツの利用申告を行うと、通信事業者21は管理者6aにユーザ1aの居住地域を通知する。管理者6aは、通信事業者21から通知された居住地域の地域版広告情報を選択し、実行鍵と共に配信する。

50 【0151】この実施の形態では、通信事業者21が管理者6aに、ユーザ1aの居住地域を通知しているが、プライバシーの問題から、通信事業者21は、ユーザ1aの居住地域ではなく、ユーザ1aを収容している通



信事業者71の地域電話会社名を知らせても良い。

【0152】以上のように、この実施の形態14によれば、ユーザ1aにとっては、デジタルコンテンツの利用の都度、居住地域やユーザIDを管理者6aに通知する必要がなく、手間が省けると共に、広告主5aにとっては、ユーザ1aに意識させない形で、地域版の広告情報を配信することができるという効果が得られる。

【0153】実施の形態15、図34はこの発明の実施の形態15におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を示す図であり、図において、2a、2bはそれぞれ通信事業者21a、21bが管理しているネットワーク、8a、8bは管理者兼配布者であり、その他のユーザ1a、1b、創作者3a、3b、広告主5a、5bは、実施の形態1の図1に示す構成と同等である。この実施の形態は、デジタルコンテンツの配布と、実行鍵及び広告情報の配信を同一の事業者が行うものである。

【0154】次に動作について説明する。管理者兼配布者8aは創作者3bと契約し、デジタルコンテンツと実行鍵を受け取ると共に、広告主5aと契約し広告情報を受け取る。ユーザ1aは管理者兼配布者8aにデジタルコンテンツの利用申告を行うと、管理者兼配布者8aはユーザ1aに、デジタルコンテンツ、実行鍵及び広告情報を配信する。そして、管理者兼配布者8aは、広告主5aから利用回数に対応して広告料を徴収する。

【0155】以上のように、この実施の形態15によれば、デジタルコンテンツ、実行鍵及び広告情報が一緒に配信されるので、ユーザ1aにとっては、デジタルコンテンツの取得と、デジタルコンテンツの利用申告を同時に行うことができるという効果が得られる。

【0156】

【発明の効果】以上のように、この発明によれば、デジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有するデジタルコンテンツの保有者と、保有者からデジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、広告主から広告情報を入手すると共に、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介してユーザに広告情報と利用申告に対する許可を配信し、広告主からユーザによるデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、保有者に利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたことにより、ユーザにとっては、所望のデジタルコンテンツを無料で利用することができ、保有者にとっては、保有しているデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができると共に、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができ、管理者にとっては、ユーザから利用料金を徴収する必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を大幅に削減することができ、広告主にとっては、広告情報を効率的にユーザに提

示することができるという効果がある。

【0157】この発明によれば、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有するデジタルコンテンツの保有者と、保有者からデジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、保有者から実行鍵を入手し、広告主から広告情報を入手すると共に、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介してユーザに広告情報と実行鍵を配信し、広告主からユーザによるデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、保有者に利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者とを備えたことにより、ユーザにとっては、所望のデジタルコンテンツを無料で利用することができ、保有者にとっては、保有しているデジタルコンテンツの利用拡大をはかることができると共に、利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を徴収することができ、管理者にとっては、ユーザから利用料金を徴収する必要がなく、多くのユーザからの料金徴収という手間を大幅に削減することができ、広告主にとっては、広告情報を効率的にユーザに提示することができるという効果がある。

【0158】この発明によれば、ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報をデジタルコンテンツの表示と同時に表示することにより、広告主にとっては、広告情報を効率的にユーザに提示することができるという効果がある。

【0159】この発明によれば、ユーザが配信された実行鍵によりデジタルコンテンツを利用するときに、配信された広告情報をデジタルコンテンツの表示間に表示することにより、広告主にとっては、広告情報を効率的にユーザに提示することができるという効果がある。

【0160】この発明によれば、配布者がユーザへのデジタルコンテンツの配信回数を保有者に通知し、保有者が上記デジタルコンテンツの配信回数に対応した配信料金を配布者に支払うことにより、配布者にとっては確実に配信料金を徴収することができるという効果がある。

【0161】この発明によれば、管理者が、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介してユーザに複数の広告情報と複数回利用可能な実行鍵を配信することにより、ユーザにとっては、デジタルコンテンツの利用のたびに利用申告をする必要がなく、利用申告の手間を削減できると共に、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果がある。

【0162】この発明によれば、ユーザがデジタルコンテンツの利用申告したときに、異常事態のために所定の時間が経過しても管理者からの実行鍵が配信されない場合に、ユーザが、過去に配信された広告情報を見ることにより、過去に配信された実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用することにより、ユーザにとっては、利用

申告の手間を削減できると共に、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果がある。

【0163】この発明によれば、異常事態が解消後に、ユーザが過去に配信された実行鍵を用いてデジタルコンテンツを利用したことを管理者に通知することにより、管理者にとっては、オフラインで利用された利用回数も正確に把握することができるという効果がある。

【0164】この発明によれば、管理者が、ユーザから利用申告されたデジタルコンテンツの内容に応じた広告情報を、ユーザに配信することにより、ユーザにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主にとっては、ユーザが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果がある。

【0165】この発明によれば、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ユーザに、配信する広告情報のジャンルを問い合わせて、ユーザが選択したジャンルの広告情報を配信することにより、ユーザにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主にとっては、ユーザが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果がある。

【0166】この発明によれば、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ユーザが過去に利用したデジタルコンテンツの内容に対応した広告情報を配信することにより、ユーザの趣味や嗜好を正確に把握することができ、ユーザにとっては、興味のない広告情報を見せられる苦痛を緩和できると共に、広告主にとっては、ユーザが興味を有する広告情報を効果的に提供することができるという効果がある。

【0167】この発明によれば、ユーザが利用申告したデジタルコンテンツの内容と、管理者が配信した広告情報の内容との一致度に応じて、管理者が広告主から広告料を徴収することにより、ユーザに興味のある広告を配信した場合に、管理者は広告主から高い広告料を徴収できると共に、広告主は、利用回数と一致度に対応して広告料を徴収されることにより、一致度の低い広告情報に対して高額な広告料を徴収されることがなく、安心して広告情報の配信を依頼することができるという効果がある。

【0168】この発明によれば、管理者が、ユーザに配信する広告情報の最低回数又は全配信回数に対する配信回数の最低割合を、広告主に保証することにより、広告主にとっては、販売促進のための一定の宣伝効果を期待できるため、安心して広告情報の配信を依頼できるという効果がある。

【0169】この発明によれば、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ユーザに居住地域を問い合わせて、ユーザが回答した居住地域に密着した広告情報を配信することにより、地域密着型

の広告主にとっては、居住地域のユーザに限定して広告情報を配信することができ、効率的、効果的に宣伝を行うことができるという効果がある。

【0170】この発明によれば、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ユーザに、ユーザの居住地域に密着した広告情報と全国版の広告情報を配信することにより、ユーザにとっては満足度が高まるという効果がある。

【0171】この発明によれば、管理者が、ユーザからデジタルコンテンツの利用申告を受けたときに、ネットワークを管理する通信事業者が通知したユーザの居住地域に密着した広告情報を配信することにより、ユーザにとっては、デジタルコンテンツの利用の都度、居住地域を管理者に通知する必要がなく、手間が省けると共に、広告主にとっては、ユーザに意識させない形で、地域版の広告情報を配信することができるという効果がある。

【0172】この発明によれば、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、広告主から広告情報入手し、実行鍵により利用可能な広告情報を含んだデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有するデジタルコンテンツの保有者と、保有者から広告情報を含んだデジタルコンテンツを入手しユーザに配布する配布者と、保有者から実行鍵を入手すると共に、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介してユーザに実行鍵を配信し、広告主にユーザによるデジタルコンテンツの利用回数を通知する管理者とを備え、保有者が広告主からユーザによるデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、管理者に実行鍵の配信回数に対応した配信料金を支払うことにより、ユーザにとっては、デジタルコンテンツの利用のたびに広告情報をダウンロードする必要がなく、利用するまでの待ち時間が少なくてすむという効果がある。

【0173】この発明によれば、実行鍵により利用可能なデジタルコンテンツを第三者に使用させる権利を有するデジタルコンテンツの保有者と、ユーザに提供する広告情報を保有している広告主と、保有者からデジタルコンテンツと実行鍵を入手し、広告主から広告情報入手すると共に、ユーザからのデジタルコンテンツの利用申告を受けて、ネットワークを介して、ユーザに、利用申告を受けたデジタルコンテンツ、実行鍵及び広告情報を配信し、広告主からユーザによるデジタルコンテンツの利用回数に対応した広告料を徴収し、保有者に利用回数に対応したデジタルコンテンツの利用料金を支払う管理者兼配布者とを備えたことにより、デジタルコンテンツ、実行鍵及び広告情報が一緒に配信されるので、ユーザにとっては、デジタルコンテンツの取得と、デジタルコンテンツの利用申告を同時に行うことができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】 この発明の実施の形態1におけるネットワー

クによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を示す図である。

【図2】 この発明の実施の形態1におけるユーザが保有している端末機の構成を示すブロック図である。

【図3】 この発明の実施の形態1におけるデジタルコンテンツの不正利用防止方法を示す図である。

【図4】 この発明の実施の形態1におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。

【図5】 この発明の実施の形態1のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。

【図6】 この発明の実施の形態1のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の処理の流れを示す図である。

【図7】 この発明の実施の形態1における配信されたゲームソフトウェアのデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図である。

【図8】 この発明の実施の形態1における配信された映画のデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図である。

【図9】 この発明の実施の形態1のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。

【図10】 この発明の実施の形態2におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。

【図11】 この発明の実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。

【図12】 この発明の実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の処理の流れを示す図である。

【図13】 この発明の実施の形態2のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。

【図14】 この発明の実施の形態3におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの全体的な処理の流れを示す図である。

【図15】 この発明の実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階の処理の流れを示す図である。

【図16】 この発明の実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の処理の流れを示す図である。

【図17】 この発明の実施の形態3のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。

【図18】 この発明の実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける準備段階

の処理の流れを示す図である。

【図19】 この発明の実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の処理の流れを示す図である。

【図20】 この発明の実施の形態4のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の処理の流れを示す図である。

【図21】 この発明の実施の形態5のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の処理の流れを示す図である。

【図22】 この発明の実施の形態6のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の広告料の決定処理を示す図である。

【図23】 この発明の実施の形態7のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける管理者が保有するサーバ機の構成を示すブロック図である。

【図24】 この発明の実施の形態7のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。

【図25】 この発明の実施の形態8のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。

【図26】 この発明の実施の形態8のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおけるユーザが広告情報のジャンルを決定するときの表示画面を示す図である。

【図27】 この発明の実施の形態9のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける管理者が保有するサーバ機の構成を示す図である。

【図28】 この発明の実施の形態9のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。

【図29】 この発明の実施の形態10のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける決済段階の広告料の決定処理を示す図である。

【図30】 この発明の実施の形態11のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける管理者と広告主の契約形態を説明する図である。

【図31】 この発明の実施の形態12のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける利用段階の広告情報を決定する処理を示す図である。

【図32】 この発明の実施の形態13のネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムにおける配信された映画のデジタルコンテンツ及び広告情報の表示方法を示す図である。

【図33】 この発明の実施の形態14におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を示す図である。

【図34】 この発明の実施の形態15におけるネットワークによるデジタルコンテンツ課金システムの構成を

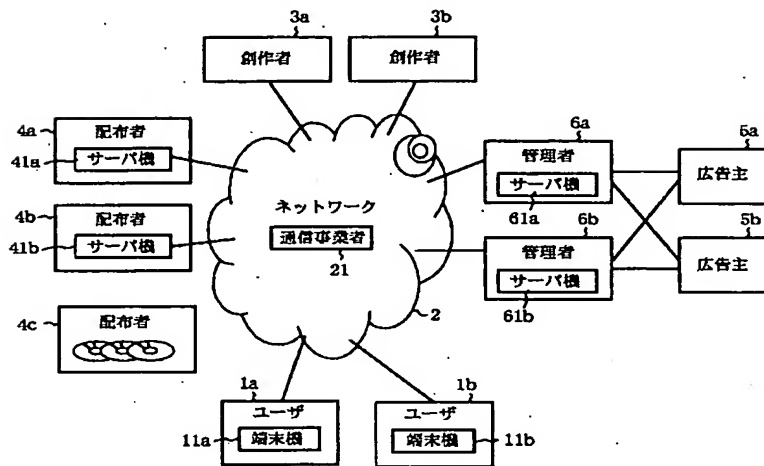
示す図である。

【符号の説明】

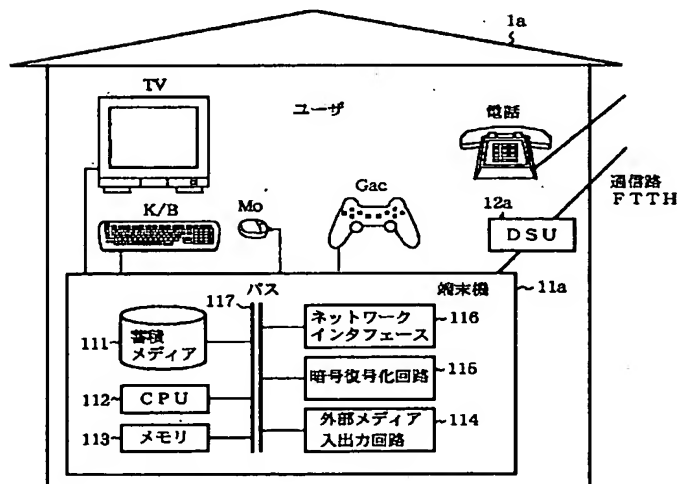
1a, 1b ユーザ、2, 2a, 2b ネットワーク、  
3a, 3b 創作者（保有者）、4a, 4b, 4c 配  
布者、5a, 5b 広告主、6a, 6b 管理者、7  
アクセス系ネットワーク、8a, 8b 管理者兼配布  
者、11a, 11b 端末機、12a, 62a DS  
U, 21, 21a, 21b 通信事業者、41a, 41  
b, 61a, 61b サーバ機、71 通信事業者、1\*

\*11 蓄積メディア、112, 613 CPU, 113  
メモリ、114, 612 外部メディア入出力回路、  
115 暗号復号化回路、116, 611 ネットワー  
クインタフェース、117 バス、614 メモリ、6  
15 コンテンツ情報実行鍵データベース、616 広  
告情報蓄積メディア、617 広告情報キーワードデ  
ータベース、618 コンテンツ情報キーワードデー  
タベース、619 バス、620 ユーザデータベース。

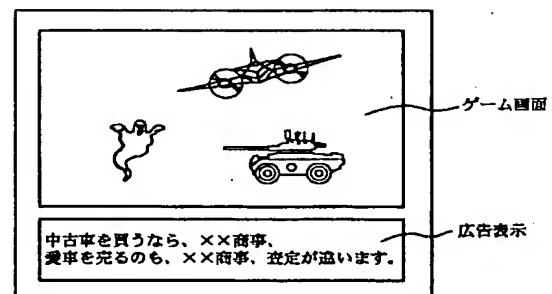
【図1】



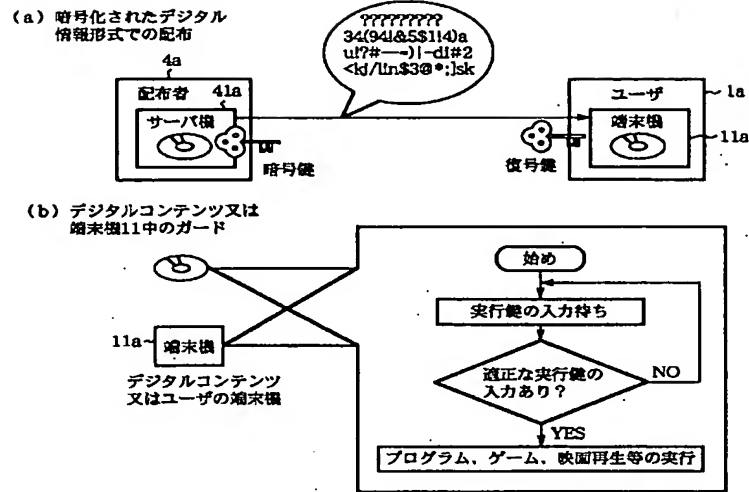
【図2】



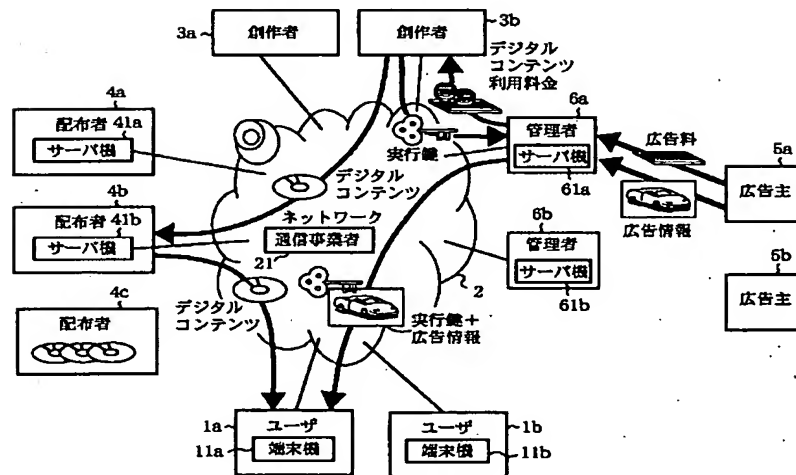
【図7】



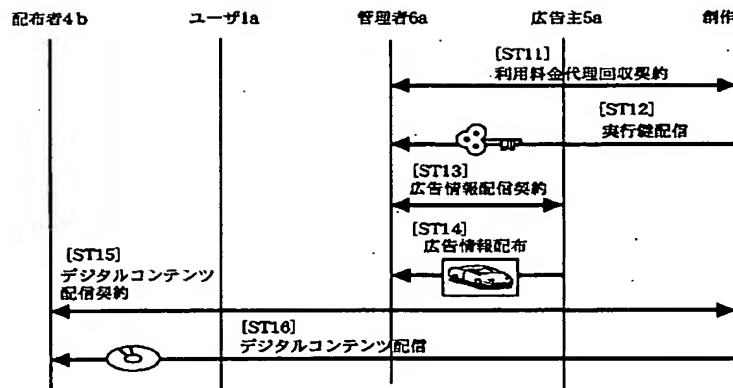
【図3】



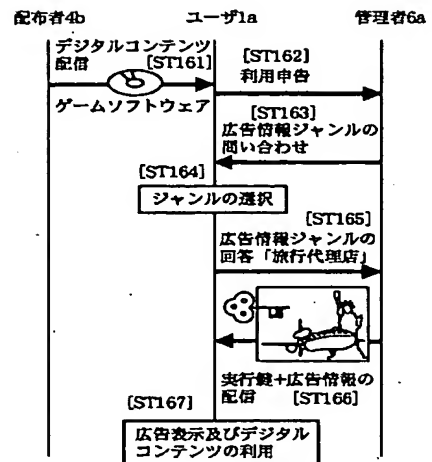
【図4】



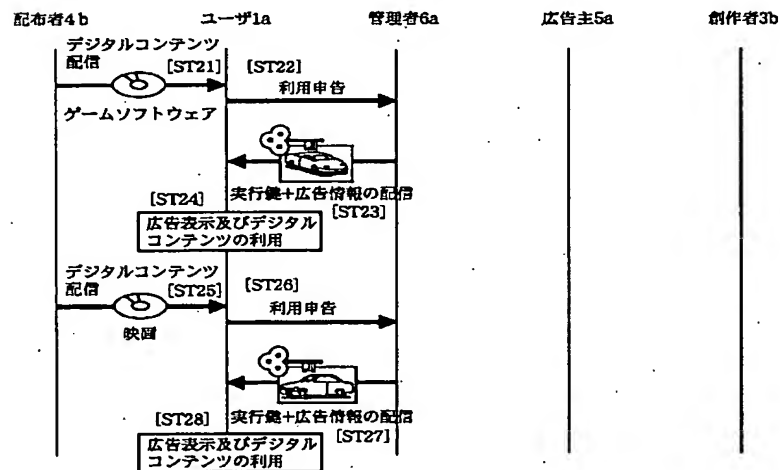
【図5】



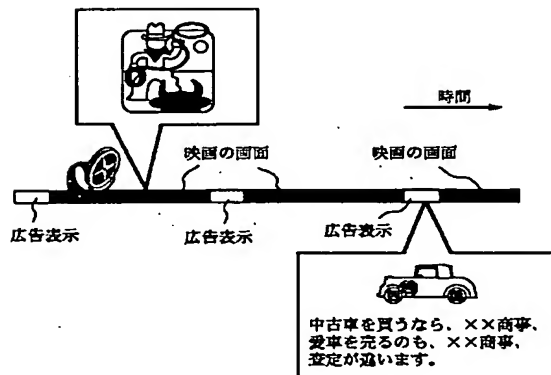
【図25】



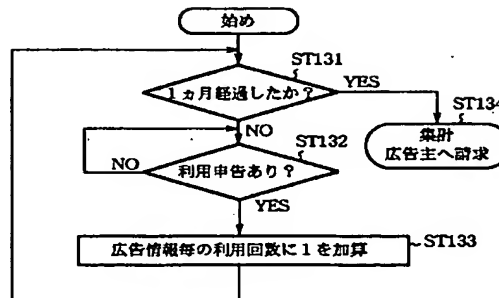
【図6】



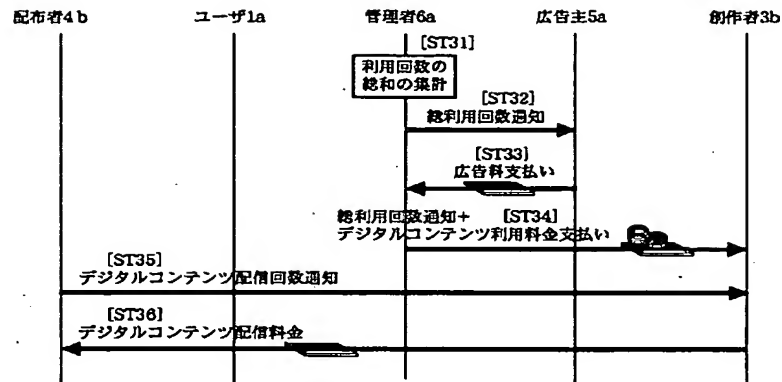
【図8】



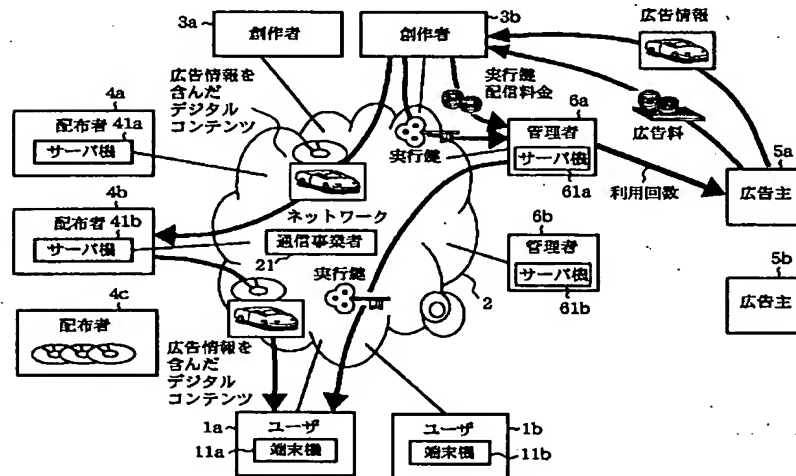
【図22】



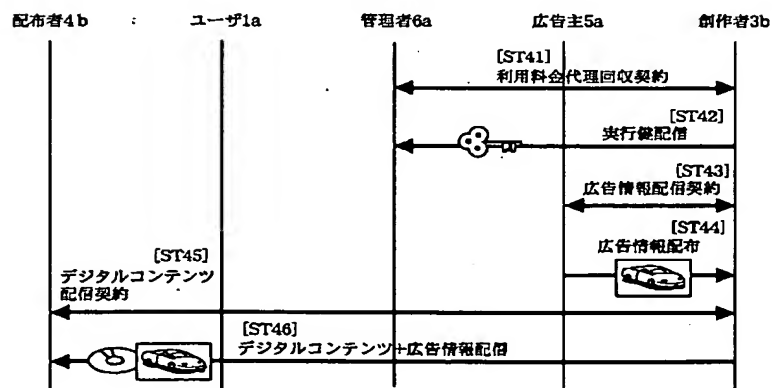
【図9】



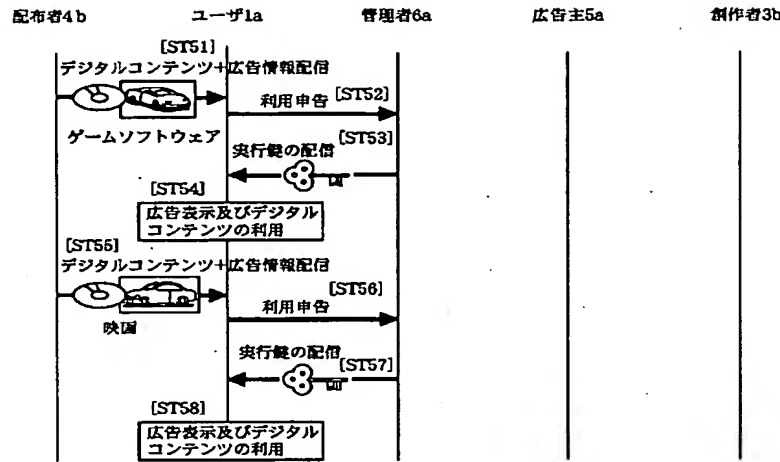
【図10】



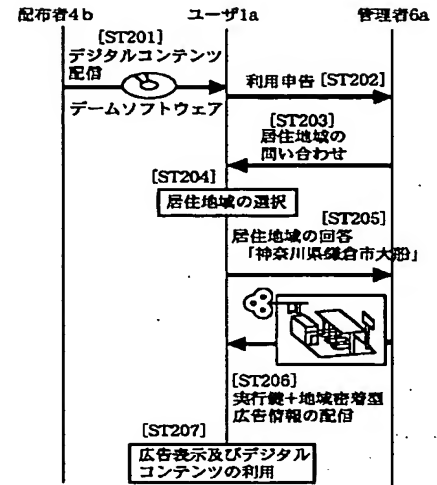
【図1.1】



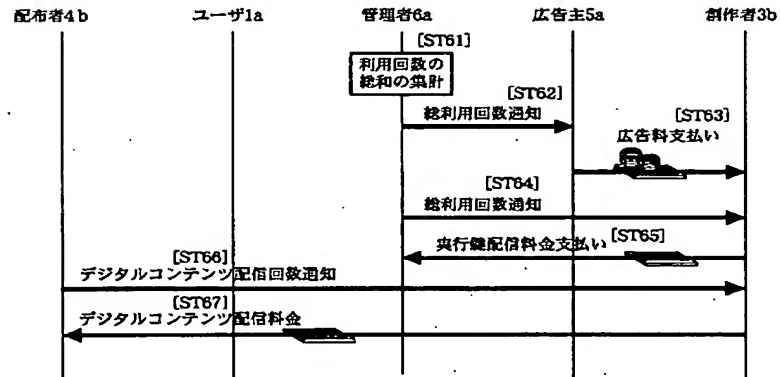
【図12】



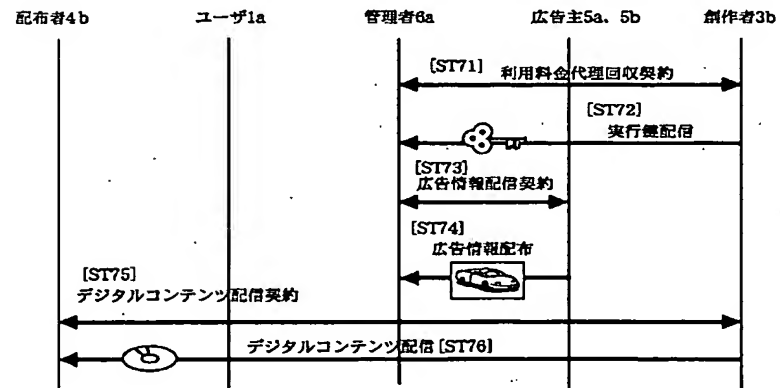
【図31】



【図13】

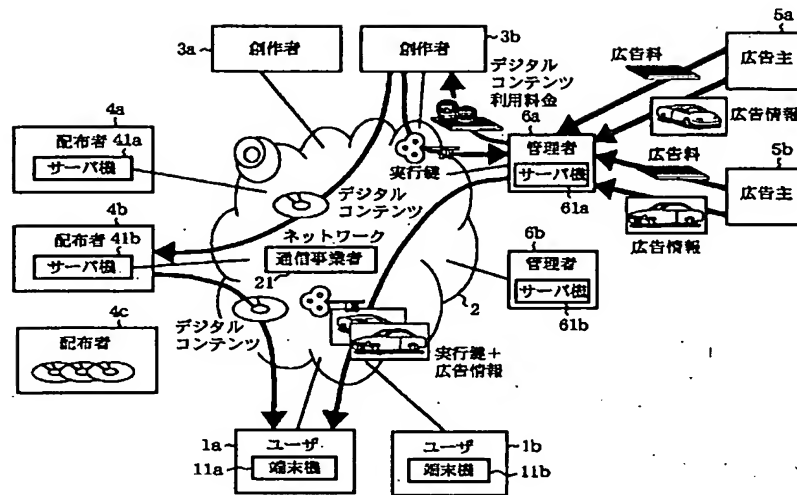


【図15】

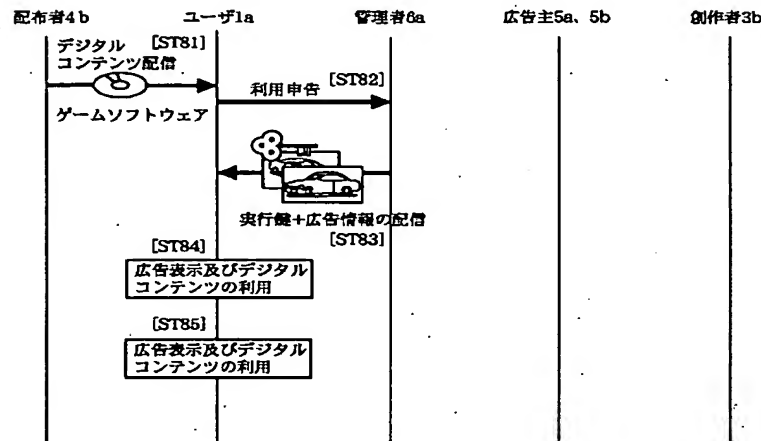




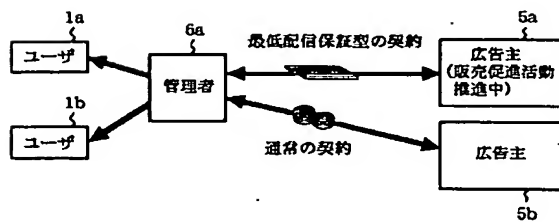
【図14】



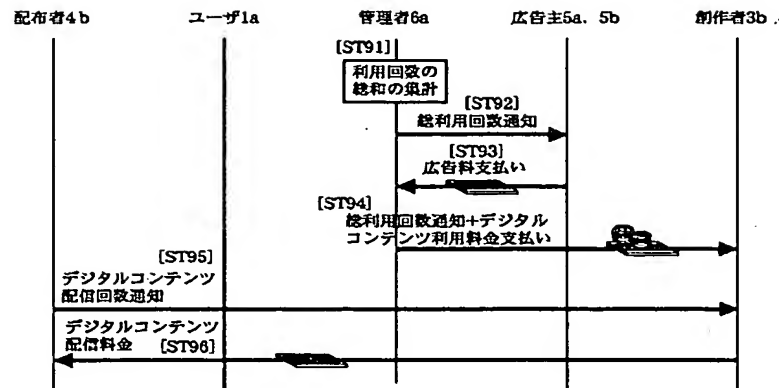
【図16】



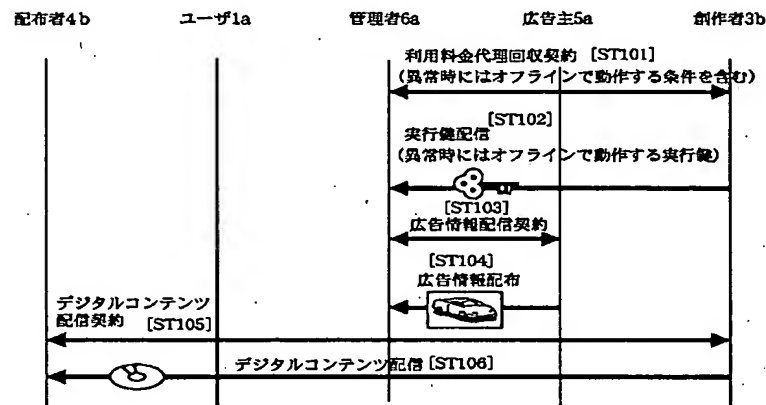
【図30】



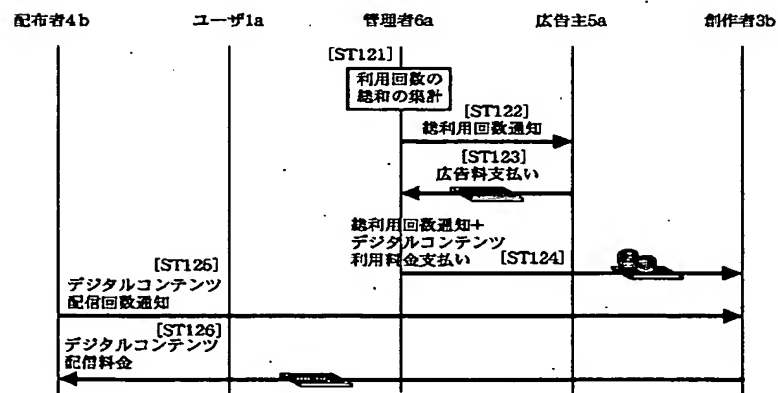
【図17】



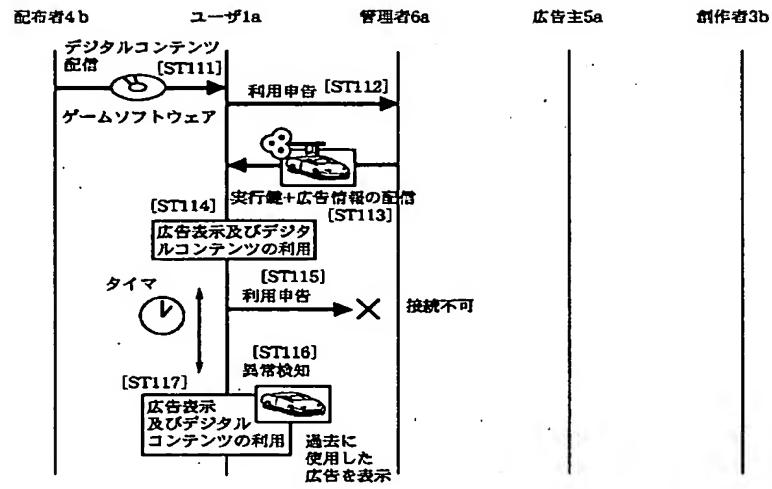
【図18】



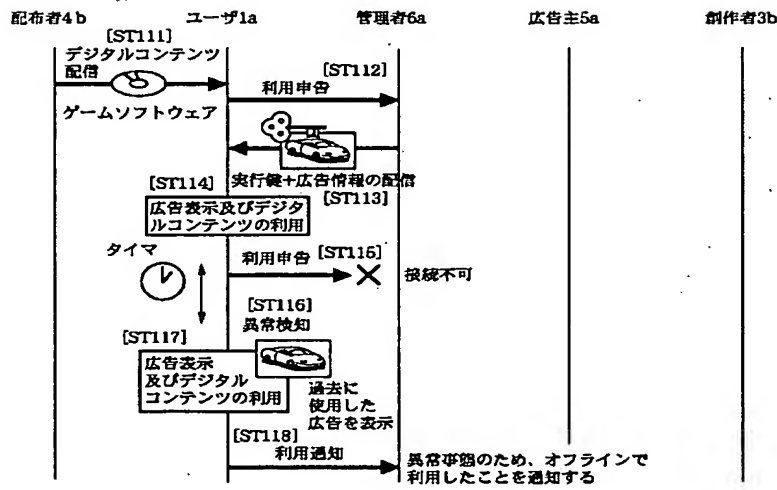
【図20】



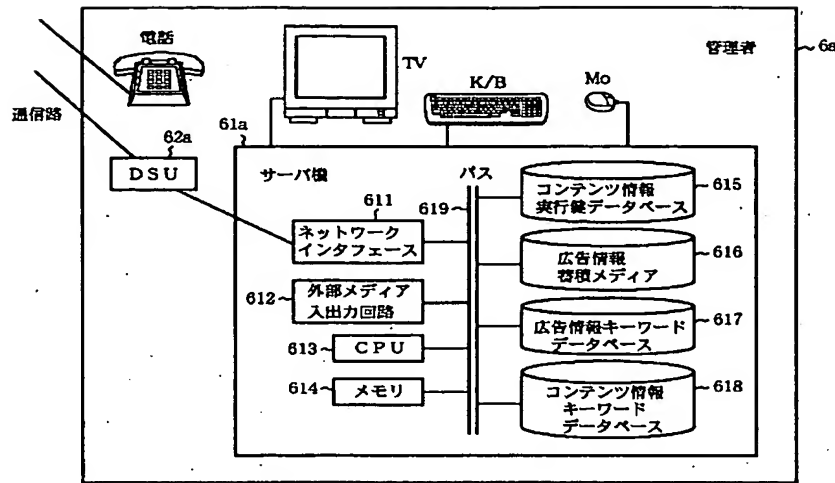
【図19】



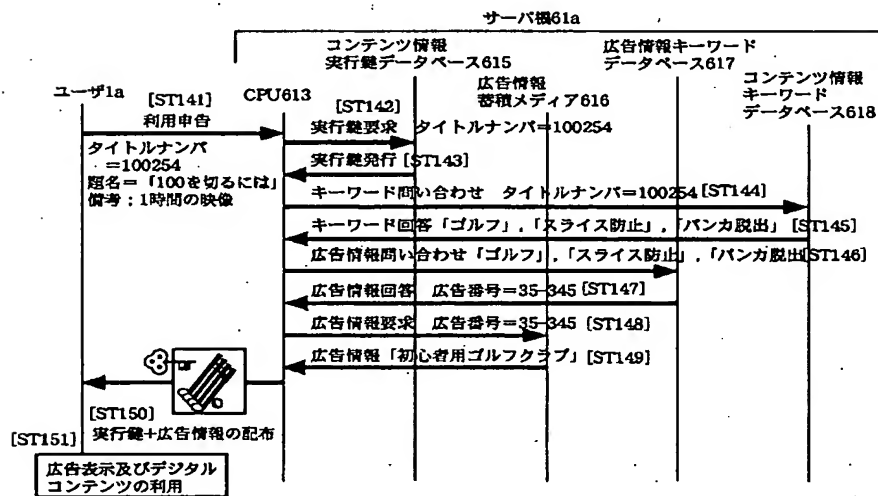
【図21】



【図23】

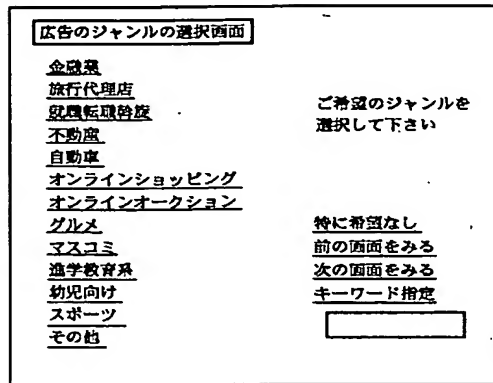


【図24】

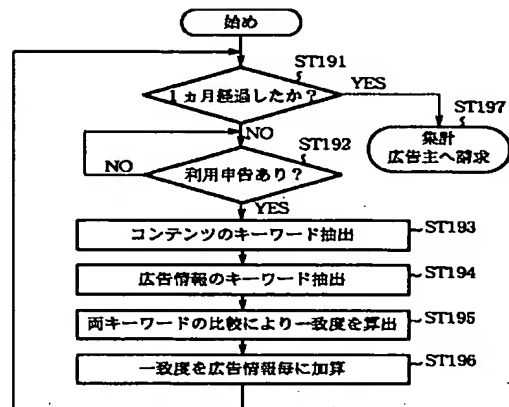


【図26】

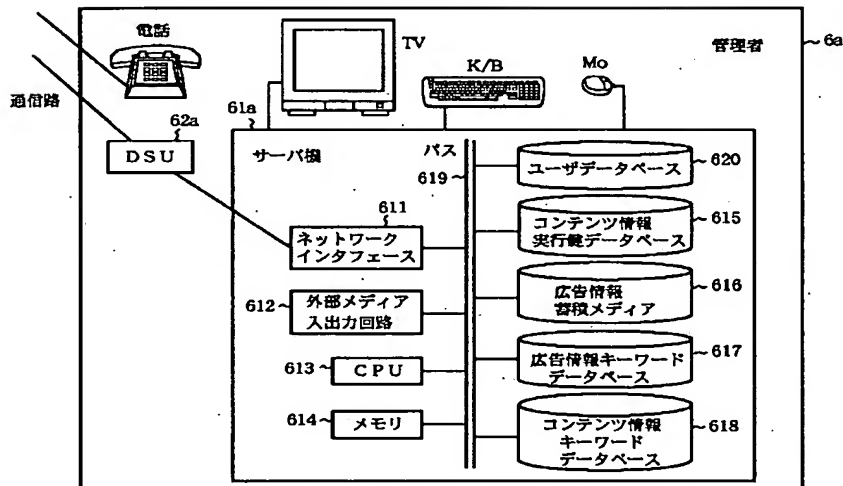
管理者がユーザへ提示する画面



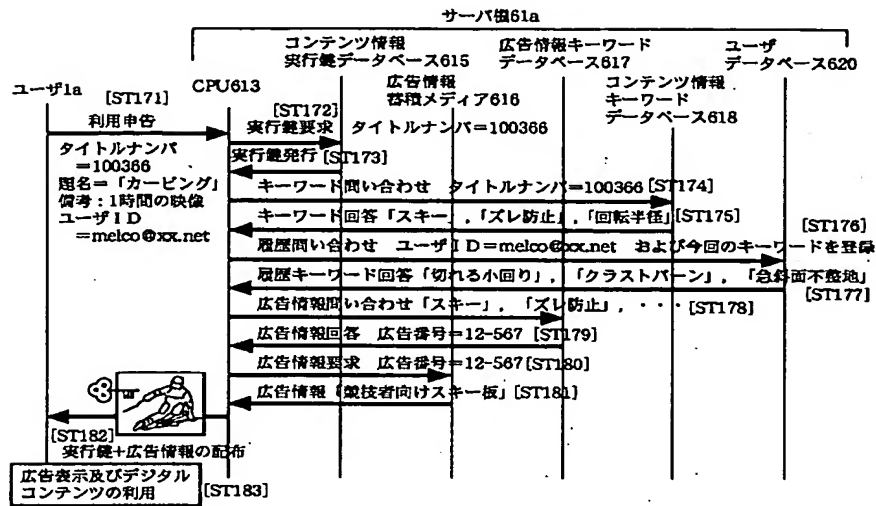
【図29】



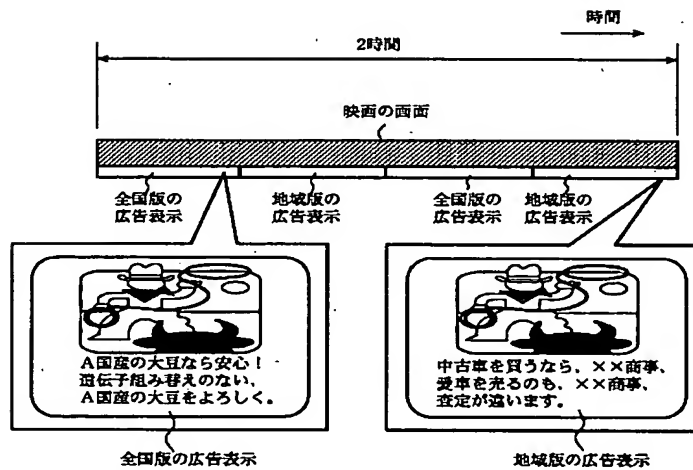
【図27】



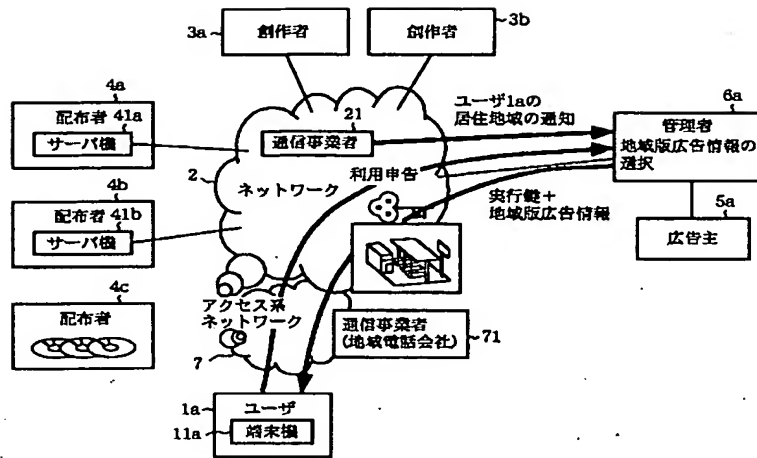
【図28】



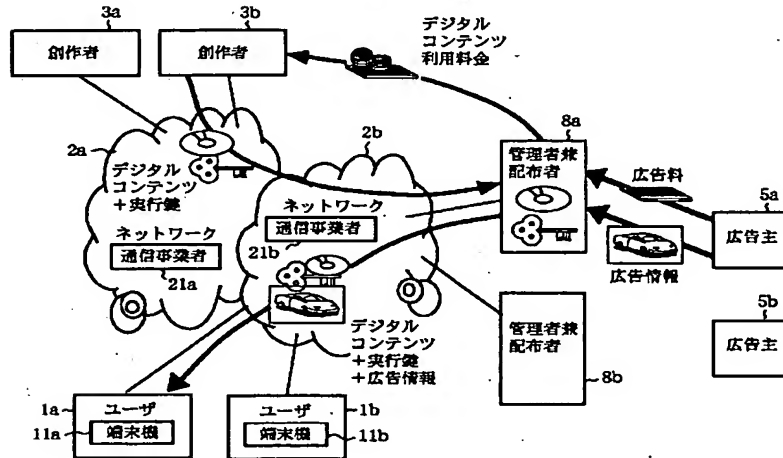
【図32】



【図33】



【図34】



フロントページの続き

(72)発明者 菊地 克昭  
東京都千代田区丸の内二丁目2番3号 三  
菱電機株式会社内

Fターム(参考) S8049 AA02 AA05 BB11 BB49 CC02  
CC05 CC36 FF03 GG04 GG07  
GG10  
S8089 GA11 GA21 JA33 JB03 JB05  
JB06 KB12  
5C064 BA01 BA07 BB01 BC10 BC17  
BC18 BC22 BC23 BC25 BD03  
BD04 BD07 BD08

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ ~~FADED~~ TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**